

BONUSCODES

WILLST DU EINEN EINFACHEN ZUGRIFF AUF DIE BESTEN TEILE DES SPIELS?
RUF JETZT AN UND SICHERE DIR DEN DIREKTEN ZUGRIFF AUF FOLGENDE FUNKTIONEN:

KEIN SCHADEN

SPEED BOOST

ALLE WETTKÄMPFE
FREISCHALTEN

AUTOPILOT

SCHUTZSCHILDE

ODER BESTEHE EINFACH DEN GRID-WELT-MODUS!

ANRUF: **0900 3706102***

ODER ONLINE UNTER

WWW.CODEMASTERS.DE/BONUSCODES

FÜHRE DIE FOLGENDEN SCHRITTE DURCH:

- 1 Rufe vom Hauptmenü aus das Verzeichnis Optionen > Bonuscodes auf und notiere dir den Zugangscode, der unten rechts auf dem Bonuscode-Bildschirm erscheint.
- 2 Rufe bei der Hintline an oder folge online den Links zum Race Driver: Grid-Bereich.**
- 3 Gib in der Eingabeaufforderung den Zugangscode und deine Daten ein.
- 4 Du kannst dir die Codes entweder aufschreiben oder sie der Bonuscode-E-Mail entnehmen, die du erhalten hast. Du kannst dir bei einer Hintline-Sitzung so viele oder wenige Boni holen, wie du möchtest. In der E-Mail sind alle Codes enthalten.
- 5 Um die neuen Funktionen freizuschalten, gehe zum Verzeichnis Optionen > Bonuscodes > Code eingeben und gib den Bonuscode (bzw. die Bonuscodes) in das freie Feld (die freien Felder) auf dem Bildschirm ein.

Alle Spielfunktionen, auf die du über die Bonuscodes zugreifen kannst, werden auch während des Spielverlaufs freigeschaltet. Bitte beachte, dass beim Onlinespiel keine Cheats möglich sind.

**Der Anruf kostet 1,24 Euro pro Minute. Anrufe aus dem Mobilnetz sind tarifabhängig. Ein Anruf dauert in etwa 3 Minuten.

Der Anrufer muss älter als 16 Jahre sein und über die Erlaubnis des Rechnungsadressaten verfügen. Die Preise entsprechen dem Datum der Drucklegung.

Dienst zur Verfügung gestellt durch Premier Communications, PO Box 177, Chesham HP5 1FL, Großbritannien.

**Bitte beachten: Die Hintline-Bonuscodes werden durch die Anrufgebühren bezahlt. Hierfür ist ein Tastentelefon notwendig.

Um Bonuscodes online zu erwerben, ist eine kleine Gebühr per Kreditkarte zu entrichten.

WICHTIG: Gelieferte Bonuscodes sind auf das jeweilige Profil und/oder die entsprechende Konsole beschränkt.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™", "GRID™" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

PGRIDX3GE05
5024866336382



LIVE

RACEDRIVER GRID™



codemasters™



WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

WILLKOMMEN BEI GRID™	1
SPIELSTEUERUNG	2
DER SPIELBILDSCHIRM	6
KAMERAS	8
RENNDISZIPLINEN	9
SCHWIERIGKEITSGRADE	12
GRID-WELT	13
ANDERE MODI	18
WIEDERHOLUNGEN	18
SCHÄDEN	19
OPTIONEN	20
VERBINDEN MIT XBOX LIVE	21
SYSTEM LINK	24
DANKSAGUNGEN	25
MITWIRKENDE	27
SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG	31
KUNDENDIENST	32





WILLKOMMEN BEI GRID™

**RACE DRIVER: GRID IST EIN
HUNDERTPROZENTIGES RENNSPIEL.**

**ENTDECKE EIN PHÄNOMENALES RENNSPORT-
UNIVERSUM - VOM MUSCLE-CAR-RENNEN DURCH
DIE UNVERWECHSELBAREN STRASSEN SAN
FRANCISCOS ÜBER DIE LEGENDÄREN 24 STUNDEN
VON LE MANS BIS HIN ZU DEN DRIFT-WETTKÄMPFEN
IN DEN DOCKS VON YOKOHAMA.**

**KLEMM DICH HINTERS STEUER EINES
SCHNITTIGEN RENNWAGENS UND ERLEBE DIE
DYNAMISCHSTEN, SPEKTAKULÄRSTEN UND
SPANNENDSTEN RENNEN DEINES LEBENS.
STELLE DANACH DEIN KÖNNEN ONLINE UNTER
BEWEIS.**

**WILLKOMMEN BEI GRID. HIER WIRD DER
RENNSPORT WIEDER RICHTIG SPANNEND.**



SPIELSTEUERUNG

XBOX 360 CONTROLLER

Unten siehst du die Standardkonfigurationen für den Controller, die du in den Optionen ändern kannst. Wenn dir keine dieser Konfigurationen gefällt, kannst du in den Optionen deine eigene benutzerdefinierte Steuerung festlegen.

VOREINSTELLUNG 1



VOREINSTELLUNG 2



VOREINSTELLUNG 3



GRID unterstützt auch das 360 Lenkrad

VOREINSTELLUNG 1



MENÜSTEUERUNG

Verwende das Steuerkreuz oder den linken Stick, um dich durch die Menüs zu bewegen, drücke zum Bestätigen/Auswählen die **A**-Taste oder zum Abbrechen/Zurückblättern die **B**-Taste. Auf manchen Menübildschirmen sind der **X**- oder **Y**-Taste oder den Schultertasten noch weitere Optionen zugewiesen. Die verfügbaren Optionen werden dir in der Tastenleiste unten auf dem Bildschirm angezeigt. Verwende den rechten Stick, um durch die Menüfelder zu schalten.

ERSTELLE DEIN FAHRERPROFIL

Auf dem Titelschirm musst du zunächst ein Fahrerprofil anlegen. Folge einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Fahrernamen einzugeben und deine Nationalität zu wählen.

WÄHLE DEINEN AUDIONAMEN AUS

Als nächstes musst du einen Namen auswählen, mit dem dich die anderen Spielfiguren anreden sollen. Es stehen männliche und weibliche Namen zur Auswahl. Ist deiner nicht dabei, wähl einfach einen aus der Liste der Spitznamen aus. Wie oft hat man schon die Gelegenheit, von anderen „Maverick“ genannt zu werden.

AUTOM. SPEICHERN

Wenn du einen Festplattenspeicher oder einen Xbox 360 Speicher angeschlossen hast, kannst du über die Option „Autom. Speichern“ deine Spielstände automatisch speichern lassen.

Hinweis: Du kannst dein Profil während des Spiels jederzeit über die Optionen bearbeiten.



DER SPIELBILDSCHIRM

DIE BILDSCHIRMANZEIGE ENTHÄLT EINE MENGE NÜTZLICHER INFORMATIONEN, DIE DIR DABEI HELFEN, DEINEN FORTSCHRITT WÄHREND DES RENNENS ZU VERFOLGEN. BEACHTET BITTE, DASS ES ZWISCHEN DEN EINZELNEN SPIELMODI LEICHTE UNTERSCHIEDE GIBT.



- 1 *Rundenanzeige*
- 2 *Aktuelles Rennergebnis*
- 3 *Beste Rundenzeit*
- 4 *Fahnenanzeige*
- 5 *Minikarte*
- 6 *Positionsanzeige*
- 7 *Anzeige für 1. Platz/Rivalen*
- 8 *Schadensanzeige*
- 9 *Tempo*
- 10 *Gang*



- 1** Schadensanzeige
- 2** Drehzahl
- 3** Gang
- 4** Tempoanzeige
- 5** Meilenzähler



- 1** Combo-Stoppuhr
- 2** Combo-Multiplikator
- 3** Aktueller Driftmodus
- 4** Punkte für aktuellen Drift



Driftwinkel-Anzeige
(nur für Stoßstangen- und Motorhaubenkamera)



KAMERAS

Im Spiel kannst du zwischen den folgenden fünf Kameras auswählen.



VERFOLGERKAMERA (NAH)



VERFOLGERKAMERA (WEIT)



STOSSSTANGEN-KAMERA



MOTORHAUBEN-KAMERA



HELMKAMERA

BLICK NACH HINTEN

Alle Spielkameras sind mit der Funktion „Blick zurück“ ausgestattet. Die Standardeinstellung sieht hierfür die **Y**-Taste vor. Die Funktion bietet dir eine Ansicht des Renngeschehens und deines Wagens mit Blickrichtung nach hinten.

RENNDISZIPLINEN

GRID LIEFERT VERSCHIEDENE RENNDISZIPLINEN, DIE ZU BEHERRSCHEN SIND. WEITERE INFORMATIONEN FINDEST DU HIER UNTEN:



GRIP-RENNEN

Diese Wettkämpfe umfassen verschiedene Klassen vom GT-Wagen über Open Wheel- und Pro Muscle-Fahrzeuge bis hin zu den Touring Cars. In diesem Modus trittst du gegen ein Feld von bis zu 20 Wagen an. Wer als Erster die Ziellinie erreicht, hat gewonnen!



DRIFT-RENNEN

Beim Driften geht es darum, den Wagen quer zu stellen und gleichzeitig das Tempo hoch zu halten. Du bekommst Punkte für den Driftwinkel und das Drifttempo. Je näher du an die Fahne am Scheitelpunkt der Kurve kommst, desto mehr Punkte erhältst du. Nach dem Drift bleibt dir ein kleines Zeitfenster, um einen weiteren Drift einzuleiten, mehrere Drifts aneinanderzureihen und dadurch deine Combo zu erhöhen. Es gibt verschiedene Driftvergleiche:



DRIFT GP

Diese Wettkampfart baut auf dem K.o.-System auf. Die Kontrahenten treten jeweils paarweise gegeneinander an und haben in einem einzelnen Rennen die Gelegenheit, den Gegner zu übertreffen. Wer mehr Punkte hat, kommt jeweils in die nächste Runde.

DRIFT-SCHLACHT

Dieser Wettkampf ist eine Kombination aus Straßenrennen und Drift-Rennen. Du bekommst Punkte für Tempo, Winkel und Dauer deiner Drifts. Zusätzlich werden die Punkte für die einzelnen Drifts entsprechend deiner Position im Rennen multipliziert. Der Fahrer an Position 1 erhält die meisten Punkte, während die Fahrer am Ende des Feldes nur sehr wenige Punkte bekommen.

FREESTYLE-DRIFT

Bei diesem Wettkampf muss jeder der Kontrahenten auf einem offenen Gelände zwei Zeitrennen fahren und dabei so viele Driftpunkte als möglich einfahren. Es gewinnt der Fahrer mit dem höchsten Punktestand nach diesen zwei Läufen.

DOWNHILL DRIFT

Wage dich an die berühmt-berüchtigte Drift-Strecke auf dem Mount Haruna in Japan heran. Die gewundenen Bergstraßen sind fürs Driften wie gemacht.





TOUGE-RENNEN

Touge-Rennen sind Kopf-an-Kopf-Wettkämpfe auf engen japanischen Bergstraßen. Bei GRID gibt es zwei verschiedene Touge-Arten:



TOUGE-PROFI-WETTKAMPF

Dieser Wettkampf findet tagsüber auf gesperrten öffentlichen Straßen statt. Du fährst zwei Runden gegen deinen Gegner – eine nach oben und eine nach unten. Kollisionen mit dem Gegner sind dabei streng untersagt, weshalb bei Überholmanövern äußerste Vorsicht geboten ist. Es gewinnt der Fahrer, der nach zwei Läufen die beste Zeit vorweisen kann.



TOUGE-MITTERNACHTS-WETTKAMPF

Diese Rennen sind genauso aufgebaut wie die Touge-Profi-Wettkämpfe – allerdings gibt es keine Spielregeln. Kollisionen zwischen den Wagen sind erlaubt und die Straßen sind nicht gesperrt. Das heißt, du musst dich nicht nur vor deinem Gegner, sondern auch vor entgegenkommenden Fahrzeugen in Acht nehmen.



ENDURANCE-RENNEN

Endurance-Rennen sind längere Veranstaltungen, zu denen auch die Le Mans Series sowie die berühmten „24 Stunden von Le Mans“ gehören. An jedem Rennen nehmen vier verschiedene Wagenklassen teil. Du musst aber nur auf die Kontrahenten in deiner Klasse achten.



CRASHDERBY

Beim Crashderby gibt es praktisch keine Regeln. Sieger ist, wer als Erster die Ziellinie überquert (dabei sind alle Mittel erlaubt) oder als Letzter übrigbleibt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst für jede Veranstaltung in GRID den Schwierigkeitsgrad separat einstellen. Durch diese Einstellung verändern sich die Fertigkeiten der gegnerischen Fahrer sowie die Anzahl der Rückblenden, die du pro Rennen verwenden kannst.

Wenn du bei einem Wettkampf Probleme hast, wechsele einfach zu einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad. Wenn dir deine Rennen wiederum zu leicht fallen, solltest du die Latte etwas höher legen. Wenn du auf einem höheren Schwierigkeitsgrad fährst und Rennen gewinnst, kannst du dir mehr Ansehen verdienen.

RÜCKBLENDE

Hat es dir den Wagen an einer gemeinen Schikane zerlegt? Oder hast du dein Fahrzeug schon in der ersten Runde stark beschädigt? Dank der neuen GRID-Rückblende hast du immer noch eine Chance. Du kannst dir in der Wiederholung des Rennens den genauen Moment aussuchen, zu dem du „zurückspulen“ möchtest. Wenn du dann die **X**-Taste drückst, kannst du das Rennen von dem betreffenden Punkt aus wieder aufnehmen. Die Zahl der Rückblenden ist jedoch begrenzt und sinkt mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. In der GRID-Welt bekommst du einen Bonus ausbezahlt, wenn du diese Funktion nicht verwendest. Dennoch ist die Rückblende ein tolles Hilfsmittel, um sich aus kniffligen Situationen zu befreien.





GRID-WELT

HIER KANNST DU DEINE RENNFAHRER-KARRIERE STARTEN. IN DEINER LAUFBAHN BAUST DU DIR DEINEN EIGENEN RENNSTALL AUF, WÄHREND DU DEIN TEAM AN DIE SPITZE DES INTERNATIONALEN MOTORSPORTS FÜHRT.

DEIN ZIEL IST ES, DER BESTE FAHRER DER WELT ZU WERDEN UND DAS ERFOLGREICHSTE RENNTEAM DER WELT ZU FORMEN.

KARRIERESTART

Jeder neue Fahrer muss sich zuerst in einer Lizenzqualifikation als Anfänger etablieren. Wenn du das Rennen bestehst, erhältst du den Anfängerstatus und kannst die Starterlaubnis für Rennen in allen Regionen erwerben.

Im Verlauf deiner Karriere wirst du in den Regionen immer höherrangigere Lizenzen erhalten, die dir die Tür zu immer prestigeträchtigeren Rennwettkämpfen und höheren Preisgeldern eröffnen.

Dein Ziel sollte es sein, die „Weltweite Lizenz“ zu erwerben. Sie erlaubt es dir, bei der internationalen Elite mitzufahren.

ZUSAMMENSTELLEN DES TEAMS

Du bist zu Beginn auf der untersten Stufe und musst dir erst etwas Geld verdienen, um mit dem kostspieligen Aufbau eines eigenen Teams beginnen zu können. Dein Geschäftsmanager wird dich bei den wirtschaftlichen Aspekten deiner Laufbahn beraten, damit du dich aufs Rennfahren konzentrieren kannst.



ANSEHEN

Du erlangst Ansehen, indem du an verschiedenen Wettkämpfen erfolgreich teilnimmst. Je besser du abschneidest, umso mehr steigt dein Ansehen. Durch das Ansehen kannst du in den einzelnen Regionen neue Lizenzen freischalten und dadurch an höher dotierten Wettkämpfen teilnehmen. Dein Ansehen ist außerdem von Region zu Region unterschiedlich. So kannst du beispielsweise in Amerika der am besten bewertete Fahrer sein, während dein Ansehen in Japan gleich Null ist.

Als weltweit bester Fahrer giltst du erst, wenn dein Ansehen das aller anderen Fahrer übersteigt.

GELD

Bei GRID gibt es verschiedene Möglichkeiten, Geld zu verdienen – vom Preisgeld über Sponsorenzahlungen bis hin zur Arbeit als freier Fahrer für andere Teams. Das Geld brauchst du, um Wagen zu kaufen und deine Teamkollegen zu bezahlen.

Das weltbeste Team hast du, wenn du in einer Saison mehr Geld verdienst als alle anderen Rennställe.

FAHRERANGEBOTE

Eine Beschäftigung als freier Fahrer für andere Teams ist eine großartige Gelegenheit, um verschiedene Wagen und Rennarten kennen zu lernen. Für jedes bestandene Rennen erhältst du eine festgelegte Summe sowie Bonuszahlungen, wenn du die Rennziele des Teams erreichst. Durch Fahrerangebote kannst du schnell an Geld herankommen. Andererseits steigt aber dein Ansehen nicht so schnell, als wenn du für dein eigenes Team fährst.

Du kannst zu jedem Zeitpunkt deiner Karriere Fahrerangebote annehmen.

DREI REGIONEN

Sobald du dir dein eigenes Team zusammengestellt hast, kannst du die internationale Bühne des professionellen Rennsports betreten. Die weltweite Rennszene ist in drei Regionen unterteilt.

EUROPA

Dieser Kontinent ist die ursprüngliche Heimat des Motorsports. In Europa warten bei den unterschiedlichsten Touring-, GT- und Open Wheel-Meisterschaften traditionelle Rennstrecken auf dich. In dieser Region befinden sich einige der prestigeträchtigsten und anspruchsvollsten Strecken.

JAPAN

Die Region Japan ist geprägt durch Straßenrennen, Drift-Meisterschaften und Pro Tuned-Series. Einer Fülle von Straßenstrecken stehen einige mörderische Touge-Veranstaltungen und freie Driftwettkämpfe gegenüber.

USA

In der Region USA findest du eine gute Mischung der verschiedensten Rennarten. Vom Stock Car bis zum GT-Rennen bieten die amerikanischen Meisterschaften eine Vielfalt an Wettkämpfen, die auf Kraft und Tempo setzen.

Wenn du Wettkämpfe bestehst, steigt dein Ansehen in der jeweiligen Region. Gleichzeitig erhältst du neue Lizenzen. Je mehr Lizenzen du hast, umso mehr Wettkämpfe kannst du bestreiten, wodurch du wiederum deinen Umsatz steigern kannst. Wenn du dein Ansehen in allen drei Regionen des Spiels steigertest, kannst du an immer größeren und besseren Veranstaltungen teilnehmen, um am Ende bei der Weltspitze mitzufahren.

WAGEN KAUFEN

Wenn du dein eigenes Team zusammenstellst, steht dir ein klassischer 1970 Ford Mustang als Rennwagen zur Verfügung. Mit diesem Fahrzeug kannst du an einer begrenzten Anzahl an Rennen in aller Welt teilnehmen. Wenn du auch bei anderen Wettkämpfen mitfahren möchtest, musst du dir dafür einen geeigneten Wagen kaufen. Wähle hierfür den gewünschten Wettkampf aus, um dir die teilnahmeberechtigten Wagen anzeigen zu lassen. Wenn du den Wagen ausgewählt hast, den du kaufen möchtest, musst du dich entscheiden, ob du das Fahrzeug als Neuwagen oder auf eBay Motors erwerben willst.

Für einen Neuwagen musst du den Listenpreis zahlen. Andererseits kannst du dir sicher sein, dass der Wagen noch keinen Kilometer gefahren ist.

Auf eBay Motors erhältst du nur Gebrauchtwagen. Das bedeutet, dass du dir die Fahrzeuge genau ansehen musst. Wenn du es aber klug anstellst, kannst du dort echte Schnäppchen machen.

WAGEN VERKAUFEN

Wenn du einen bestimmten Wagen nicht mehr brauchst, ist es wenig sinnvoll, ihn in der Werkstatt herumstehen zu lassen. Du kannst ihn dann einfach verkaufen und dir für das Geld einen besseren Wagen holen. Für den Verkauf hast du auch wieder zwei Möglichkeiten: den Privatmarkt oder eBay Motors.

Bei einem Privatverkauf wirst du den Wagen sofort los, wirst aber wahrscheinlich keinen besonders hohen Preis erzielen können.

Wenn du den Wagen auf eBay Motors versteigerst, zieht sich der Verkauf etwas in die Länge. Gleichzeitig wirst du aber viel mehr Geld dafür einstreichen.

SPONSOREN

Sobald dein Team bei den Wettkämpfen Erfolge zu verzeichnen hat, werden sich bei dir potentielle Sponsoren melden und dir Geld dafür anbieten, dass du ihr Logo auf einem deiner Wagen anbringst. Sie verlangen allerdings, dass du bestimmte Zielvorgaben erfüllst, bevor sie dich auszahlen. Über die Option „Sponsoren“ unter „Mein Team“ kannst du dir deine Sponsoren auswählen. Achte auf ihre Vorgaben, um dir die besten Verträge zu sichern.



TEAMKOLLEGEN

Wenn dein Team ein gewisses Niveau erreicht hat, kannst du bei jedem Wettkampf, an dem du teilnimmst, einen Teamkollegen mitfahren lassen. Du musst ihm ein Handgeld zahlen und er wird einen Teil seines Gewinns selbst behalten. Gleichzeitig verdoppelt er aber bei jedem Wettkampf die potentiellen Einnahmen des Teams.

24 STUNDEN VON LE MANS

Am Ende jeder Saison erhältst du die Gelegenheit, bei den „24 Stunden von Le Mans“ auf einer der weltweit zähesten Teststrecken – dem berühmten Circuit de la Sarthe – mitzufahren. Die Wagen werden für den Wettkampf in vier Klassen unterteilt. Es werden Preise für die Sieger der einzelnen Klassen sowie den Gesamtsieg vergeben. Ein Sieg bei diesem Saison-Abschlussrennen ist für jeden Fahrer eine Krönung seiner Karriere.

FAHRER- UND TEAM-BESTENLISTE

Das Ziel des Karrieremodus ist es, als Fahrer bzw. als Team auf Rang eins zu landen. In den Fahrer- und Team-Bestenliste sind die einzelnen Fahrer und Teams nach Ansehen und Saisoneinnahmen aufgeführt.



ANDERE MODI

RENNTAG

In diesem Modus kannst du ein einzelnes Rennen nach deinen genauen Vorgaben einstellen.

TESTFAHRT

Wenn du dir einen Wagen gekauft hast, kannst du auf jeder beliebigen Rennstrecke der Welt damit eine Testfahrt machen. Wähle den Wagen einfach unter der Option „Fahrzeuge anzeigen“ aus und wähle eine Strecke für die Testfahrt aus.

In diesem Modus kannst du die schnellsten Rundenzeiten als Uploads für die Xbox LIVE®-Bestenlisten auswählen.

WIEDERHOLUNGEN

Nach jedem Rennen kannst du dir eine vollständige Wiederholung deiner Fahrleistung ansehen. Du kannst die Wiederholung nach Belieben steuern und sie damit jederzeit wieder abspielen lassen.

Hinweis: Es muss eine Festplatte an deiner Xbox 360 Konsole angeschlossen sein, damit du dir Wiederholungen ansehen kannst.

Während eines Rennens kannst du dir jederzeit eine „Direkte Wiederholung“ einzelner Aktionen ansehen. Drücke einfach die BACK-Taste, um den letzten Rennabschnitt zu wiederholen.



SCHÄDEN

Wenn du einen Teil deines Wagens stark beschädigst, leuchtet während des Rennens rechts das entsprechende Symbol auf. Die Symbole verändern je nach Schadenslage des Wagens ihre Farbe von gelb bis rot.



- **SCHALTUNG** – Schäden an der Schaltung können deinen Wagen daran hindern, seine Spitzengeschwindigkeit zu erreichen und das flüssige Schalten erschweren.



- **AUFHÄNGUNG** – Schäden an der Aufhängung beeinflussen die Straßen- und Kurvenlage.



- **LENKUNG** – Schäden an der Lenkung reduzieren die Fahrzeugkontrolle. Bei starken Schäden zieht der Wagen auf eine Seite.



- **MOTOR** – Durch Motorschäden wird die Wagenleistung in Form einer reduzierten Spitzengeschwindigkeit und Beschleunigung stark beeinträchtigt.



- **RÄDER** – Schäden an den Rädern führen dazu, dass der Wagen schlechter die Spur hält und schwerer lenkbar wird.

OPTIONEN

Über den Menüpunkt „Optionen“ des Hauptmenüs kannst du auf die folgenden Spieleinstellungen zugreifen:

PROFILEINSTELLUNGEN

In den Profileinstellungen kannst du die Daten deines Fahrerprofils bearbeiten. Hierzu gehört das (De)aktivieren der automatischen Speicherfunktion und die Standardkonfiguration für das Getriebe. Du kannst hier auch dein Spielprofil speichern oder ein anderes zuvor gespeichertes Spielprofil laden.

STEUERUNG

Im Steuerungsmenü kannst du eine der Voreinstellungen für den Controller auswählen oder die Controller-Einstellungen deinen persönlichen Wünschen anpassen.

Hinweis: Die Standardeinstellung für den Controller findest du vorne im Handbuch.

BILDSCHIRM

Hier kannst du Elemente der Bildschirmanzeige ein- oder ausblenden.

SOUND

Hier kannst du die Lautstärke der Soundeffekte sowie der Sprach- und Musikausgabe einstellen. Du kannst auch die Art des Soundoutputs auswählen [Stereo/Surround/Kopfhörer].

BONUSCODES

Hier kannst du deinen speziellen geheimen Zugangscode aufrufen und Bonuscodes eingeben, um neue Spielfunktionen freizuschalten.

Hinweis: Weitere Informationen zum Bonuscode-System findest du auf der Rückseite dieses Handbuchs.

VERBINDEN MIT XBOX LIVE

SPIELE AUF XBOX LIVE, WO DU WILLST UND GEGEN WEN DU WILLST. BAUE DIR DEIN PROFIL (DEINE SPIELERKARTE) AUF. LADE VOM XBOX LIVE-MARKTPLATZ INHALTE HERUNTER. VERSCHICKE UND EMPFANGE SPRACHNACHRICHTEN UND VIDEO-NACHRICHTEN. LOGGE DICH EIN UND WERDE EIN TEIL DER REVOLUTION.

VERBINDUNG

Bevor du Xbox LIVE verwenden kannst, musst du deine Xbox 360 Konsole an eine High-Speed-Internetverbindung anschließen und dich anmelden, um ein Xbox LIVE Mitglied zu werden. Um weitere Informationen zur Verbindung zu erhalten und festzustellen, ob Xbox LIVE in deiner Region verfügbar ist, rufe die Seite www.xbox.com/live/countries auf.

JUGENDSCHUTZ

Diese einfachen und flexiblen Hilfsmittel geben den Eltern und Erziehungsberechtigten die Entscheidungsfreiheit darüber, welche Spiele sie den jungen Spielern vor dem Hintergrund der Altersfreigabe zugänglich machen wollen. Weitere Informationen sind unter www.xbox.com/familysettings erhältlich.

ÜBERBLICK

Bei Race Driver GRID können die Spieler an Online- oder System Link-Rennen mit 12 Spielern gleichzeitig teilnehmen. Rufe hierfür im Multiplayer-Menü die Option „Xbox LIVE“ auf. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um entweder an einem Ranglistenspiel teilzunehmen, Mitspieler zu suchen oder ein privates Spiel auszuführen.

Wenn du dich für ein Ranglisten-Spiel oder die Mitspieler-Suche entscheidest, stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

SCHNELLES SPIEL

Das schnelle Spiel stellt den kürzesten und einfachsten Spieleinstieg dar. Hierbei wird automatisch das erste verfügbare Spiel, dem du beitreten kannst, gefunden und gestartet.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Bei dieser Option kannst du angeben, genau welcher Art von Spiel du beitreten möchtest. Wenn du dich für diese Option entscheidest, erscheint der Bildschirm mit den Sitzungseinstellungen, auf dem du die Kriterien für die Spielsuche eingeben kannst. Wenn du die Auswahl Taste drückst, erscheint eine Liste von Spielen, die deinen Suchkriterien entsprechen. Du kannst dann auswählen, welchem Spiel du beitreten möchtest. Wenn keine passenden Spiele gefunden wurden, wirst du gefragt, ob du deine eigene Sitzung erstellen und auf andere Mitspieler warten möchtest.

SITZUNG ERSTELLEN

Mithilfe dieser Option kannst du festlegen, welche Art von Rennen du spielen möchtest und eine Sitzung mit diesen Einstellungen erstellen. Danach kannst du in der Lobby warten, bis andere Spieler der Sitzung beigetreten sind oder Einladungen an Spieler aus deiner Freundesliste versenden.

PRIVATES SPIEL

Diese Option ermöglicht es dir, eine nicht öffentliche Sitzung zu erstellen, der nur geladene Spieler beitreten können. Wähle diese Option, wenn du eine spezielle Sitzung nur für dich und deine Freunde erstellen möchtest. Bei privaten Spielen gibt es kein Voting. Nach jedem Rennen wählt derjenige Spieler, der die Sitzung erstellt hat, die Optionen für das nächste Spiel aus.

XBOX LIVE VOTINGSYSTEM

Bei der Teilnahme an öffentlichen Xbox LIVE Spielen werden alle Wettkämpfe durch ein Votingsystem ausgewählt. Dadurch erhalten alle Spieler bei der Entscheidung, welcher Wettkampf als nächstes ausgetragen wird, das gleiche Stimmrecht. Das Voting besteht immer aus zwei getrennten Runden.

In der ersten Votingrunde wählen die Spieler, in welcher Region sie gerne fahren möchten. Dadurch wird festgelegt, welche Wettkämpfe dann in der zweiten Votingrunde zur Wahl stehen. Wenn alle Spieler ihre Stimme abgegeben haben (bzw. das Zeitlimit erreicht wurde), wird die Region mit den meisten Votings ausgewählt. Die Spieler werden dann automatisch zur zweiten Votingrunde weitergeleitet.

In dieser zweiten Votingrunde können die Spieler entscheiden, welchen Wettkampf (der zuvor ausgewählten Region) sie austragen möchten. Wenn alle Spieler ihre Stimme abgegeben haben (bzw. das Zeitlimit erreicht wurde), wird der Wettkampf mit den meisten Votings ausgewählt. Die Spieler werden dann automatisch in die Lobby weitergeleitet, wo sie ihren Wagen und ihre Lackierung auswählen können, und nur noch auf den Rennstart warten müssen.

PUNKTESYSTEM

Die Punktzahl für die einzelnen Rennen hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab. Je mehr Spieler der Sitzung beitreten, umso mehr Punkte können gewonnen werden. Dadurch hast du auch noch eine Gewinnchance, wenn du einem Wettkampf erst im späteren Verlauf beitriffst, da dann mehr Punkte zu holen sind.

ERFAHRUNGSSYSTEM

In dem Spiel wird ein Ranglisten-System für die Spielerfahrungen verwendet. Hierbei erhalten die Spieler für jede Teilnahme an Xbox LIVE Ranglisten-Rennen eine bestimmte Anzahl an Punkten. Mit steigender Punktzahl erhalten die Spieler neue Ränge. Diese erscheinen in der Lobby neben dem Spielernamen. Wenn du ein Xbox LIVE Rennen bestanden hast, kannst du dir dann ansehen, wie viele Punkte du verdient hast und wie viele du noch brauchst, um den nächsten Rang zu erreichen.

Das Erfahrungspunkte-System funktioniert folgendermaßen:

- Wenn du zum ersten mal online spielst, hast du einen Erfahrungsrang von 0 Punkten. Dies entspricht dem Rang „Unerf. Anfänger“.
- Mit jedem bestandenen Onlinerennen verdienst du Punkte dazu.
- Je besser du abschneidest, umso mehr Punkte erhältst du. Wenn du höherrangige Spieler schlägst oder auf dem Podest landest, bekommst du Bonuspunkte.



TRUESKILL™

Auf Xbox LIVE wird jeder Spieler entsprechend seiner Ranglistenpunkte eingestuft. Du kannst Ranglistenpunkte sammeln und in der weltweiten Bestenliste nach vorne rücken, indem du gegen andere Spieler gewinnst. Deinen aktuellen TrueSkill-Punktestand findest du im Bestenlisten-Menü.

Hinweis: Wenn du während des Rennens ein weltweites Ranglisten-Spiel verlässt, wird dies als Rückzug gewertet. Es werden dir entsprechend Rangpunkte abgezogen.

BESTENLISTEN

Wenn du mit Xbox LIVE verbunden bist, werden deine Bestenlisten automatisch mit deinen eigenen persönlichen Leistungen aktualisiert und mit der Online-Community abgeglichen. Außerdem werden die Weltrekorde für die jeweiligen Strecken aktualisiert.

Wenn du in einer Runde eine neue persönliche Bestleistung aufstellst, wirst du darüber am Ende der Runde informiert. Der neue Rekord wird automatisch in der Online-Bestenliste aktualisiert.

In jeder Bestenliste erscheinen die Spieler in der Reihenfolge der schnellsten gefahrenen Runde in den einzelnen Wagenklassen. Es ist möglich, für jede Strecke den Wagen des schnellsten Spielers als Ghost herunterzuladen, um in einer Testfahrt gegen ihn anzutreten. Die Bestenlisten kannst du vom Xbox LIVE Hauptmenü aus aufrufen.

SYSTEM LINK

Wenn du deine Xbox 360 Konsole an ein Netzwerk angeschlossen hast, kannst du eine System Link Spielsitzung erstellen oder einer solchen Sitzung beitreten. System Link Spielsitzungen funktionieren genauso wie private Xbox LIVE Spiele, bei denen andere Spieler desselben Netzwerkes der Sitzung beitreten können.

DANKSAGUNGEN

HERSTELLER UND TEAMS

Alan Docking Racing
All American Racing
America Honda Motor Co., Inc.
Aston Martin Racing
AUDI AG
BMW AG
Chrysler LLC
Creation Autosportif
Doran Enterprises, Inc.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Groupe Orega
Honda Motor Co., Ltd.
Jedi Racing Cars Ltd.
Koenigsegg Automotive AB
Lola Cars International Ltd.
Mazda Motor Corporation
Nissan Motor Co. Ltd.
Nissan Motorsports International Co., Ltd.
Pagani Automobili S.p.A.
Panoz Auto Development Corporation
R Millen Motorsport
Saleen Performance Inc.
Spyker Cars N.V.
Team Orange
Top Secret
Toyota Motor Corporation
TVR Motors Company Limited

RENNSTRECKEN

Circuit de Spa-Francorchamps
Circuito del Jarama
Donington Park
Istanbul Park
Le Mans
Nürburgring

SPONSOREN

A&I (Peco) Acoustics Ltd
A-Fab Corporation
A.S.M.C. LTD
Acer Inc.
Advance Staff Co. Ltd
Akrapovic d.o.o.
Alpine Electronics UK Ltd
Alpinestars S.p.A.
Altro Ltd
AMD Inc.
Apex Integration Inc.
APS
Arai Helmet (Europe) B.V./Area 52 Autosport Ltd
Ark Performance Inc.
AS Auto Verlag GmbH

AT&T Knowledge Ventures LP II
Auto Inparts Ltd
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd
Autographed Collectables
Autronic
AVO Turboworld
Avo UK Ltd
Axel Springer
Axo America, Inc.
Bang & Olufsen UK Limited
Basic Properties BV
Bell Sports Inc.
Be.Rik Distribution S.r.l.
BF Goodrich
BFS Brands, LLC and Bridgestone
Licensing Services, Inc.
BK Racing Ltd
Black Diamond Performance
BMC s.r.l.
BN Sports Company Limited
Bose Limited
BPM Sports
Brembo S.p.A.
Bridgestone Corporation
Buddy Club Limited
Castrol Limited
CHPublications Ltd.
Clorox Car Care Ltd.
Cobra Supaform Ltd.
Collins Performance Engineering
Compomotive Automotive 73 Ltd.
Cooper-Avon Tyres Limited
Corbeau Seats Ltd
Cummins Turbo Technologies Ltd
Dainese S.p.A.
Dastek UK Ltd
De Rigo S.p.A.
Dell Inc.
Dennis Publishing Ltd
Design Engineering, Inc.
DHL International GmbH / Deutsche Post AG
Double Red
Dread Ltd
Eddie Stobart
easyGroup IP Licensing Limited
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd
Emap Plc
EPM: Technology Group
EPTG Ltd. / Power Engineering
Falken Tire Corporation
Federal Mogul Corporation
Fidanza Engineering Corporation
Fila Luxembourg S.a.r.l.
Forge Motorsport Inc.
Goodridge (UK) Ltd

Goodyear Dunlop Tires Europe
 GPR Motorsport Equipment Ltd
 Grand Prix Legends
 Heinrich Elbach GmbH
 Hella Limited
 HKS U.S.A., Inc.
 Holley Performance Products, Inc.
 HRE Performance Wheels
 Hydrex Equipment
 Injen Technology Co. Ltd
 Intercomp
 Janspeed Performance Exhaust Systems
 JVC (U.K.) Limited
 K&N Engineering, Inc.
 Kenwood Corporation
 Koni BV
 Koninklijke Philips Electronics N.V.
 Last Minute Network Limited
 LOT USA
 Lucas Oil Products Inc.
 LuK Aftermarket Service Ltd
 Magneti Marelli Holding S.p.A.
 Max-Torque Ltd
 Michelin Group of Companies
 Milltek Sport
 Momo srl
 Motul
 Neptune Orient Lines Limited
 No Fear
 Ohlins Racing AB
 Omex Technology Systems Ltd
 OMP Racing S.r.l.
 On Pole.Com
 O.Z. S.p.A.
 P&O Ferries Holdings Limited
 Pace Products (Anglia) Ltd
 Pauls Model Art
 Pearl Motor Yachts Ltd
 Penske Racing Shocks
 Performance Wheels Limited
 Pflitzner Performance Gearbox
 Pipercross Ltd
 POTN.com
 Pramac S.p.A.
 Premium & Collectables Co. Ltd
 Prolong Super Lubricants Inc.
 Pro-Motiv.Com Ltd
 Puma AG
 Quickshift Racing
 R.T. Quaife Engineering Limited
 Racelogic Ltd
 Raceparts (U.K.) Ltd
 RAYS Co., Ltd
 Recaro GmbH & Co. KG
 Red Bull GmbH

Red Dot Racing
 Reddmango
 Remus Innovation GmbH
 Reuters
 ReVerie Ltd
 Revolution Performance Motorstore
 Rock Chemicals Ltd
 Rotor, Inc.
 Scorpion Exhausts Ltd
 Shark AG
 Simpson Performance Products
 Snap-on Tools
 SPA Group
 Spax Performance
 Sparco S.p.A.
 Speed Channel
 Spidi Sport S.r.l.
 SRB Power Ltd
 Stilo S.r.l.
 Superchips Inc.
 Supersprint S.r.l.
 Suzuki Motor Corporation
 Tag Heuer S.A.
 Tanaka Industrial Co., Ltd
 Teamwise Ltd
 Tein, Inc.
 The Flannel Group
 ThyssenKrupp Bilstein GmbH
 TMD Friction
 Toda Racing Co., LTD
 Toora S.p.A.
 Toyo Tyre (UK)
 Tractive Solutions Limited
 Trader Media Group
 TSW International Ltd
 Valvoline, a division of Ashland Inc.
 Vertex USA
 Virgin Mobile
 Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone
 Group plc
 Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd
 Wolf AEM
 Wolfrace Wheels (UK) Limited
 Xlarge
 Xtrac Limited
 YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd
 Yokohama Rubber Co. Ltd
 Yokomo Ltd.
 Zender GmbH

SONSTIGE

Automobile Club De L'Ouest
 D1GP Corporation
 Hiroki Furuse (Sleepy)

MITWIRKENDE

VIZEPRÄSIDENT DER CODEMASTERS STUDIOS

Gavin Cheshire

PRODUKTIONSLEITER

Gavin Raeburn

PRODUKTIONSCHIEF

Clive Moody

PRODUKTIONSASSISTENT

Darren Campion

LEITUNG SPIELDESIGN

Ralph Fulton

SPIELDESIGN

Paul Turland

David Tillotson

Jonathan Davis-Hunt

Gehan Pathiraja

Andrew Kimberley

STRECKENDESIGN

Graham Bromley

Jason Evans

Lee Niven

Glenn McDonald

Kristian Alder-Byrne

Jason Wakelam

LEITENDER GRAFIKER

Nathan Fisher

LEITENDER GRAFIKASSISTENT

Michael Rutter

LEITENDER TECHNISCHER GRAFIKER

Jorge Hernandez-Soria

LEITUNG GRAFIKENTWÜRFE

Daniel Oxford

ERSTER PROGRAMMIERER

Alan Roberts

PROGRAMMIERER

Adam Askev

Adam Sawkins

Alan Jardine

Alasdair Martin

Alex de Rosee

Andrew Sage

Ben Knight

David Dempsey

Gareth Thomas

Gary Buckley

Giannis Ioannou

Graham Watson

Hugh Lowry

James Manning

Joakim Hentula

Jocelyn Weiss

John Watkins

Jon Wingrove

Karl Hammarling

Liam Murphy

Malcolm Coleman

Matthew Craven

Michael Bailey

Michael Nimmo

Mike Singleton

Nic Melder

Parven Hussain

Paul Penson

Richard Batty

Robert Pattenden

Robin Bradley

Scott Stephen

Stephen Edmonds

Tamas Strezenecski

Will Stones

Adam Johnson

Andy Shenton

Rob Mann

ENTWICKLUNGSASSISTENT

Matt Turner

ART-MANAGER

Nick Pain

OUTSOURCING-MANAGER

Andre Stiegler

KÜNSTLERISCHE LEITUNG (MANAGEMENT)

Rachel Weston

3D-UMGEBUNG

Peter Ridgway

Khushpal Kalsi

Iain Douglas

Aamar Mirza

Joe Bradford

Adam Hill

Seth Brown

Oscar Soper

Martin Turner

Thomas Stratford

John Bakis

Andria Warren

Radek Szczepanczyk

Jason Dovey

Karl Davies

Sia Nyuk Fung

3D-WAGEN

Nick Phillips

Steve Tsang

Richard Thomas

Matt Jones

HOHE AUFLÖSUNG

Simon Enstock

Jim Vickers

Stephane Wiederkehr

2D

Phillip Cox

Peter Santha

Christian McMorran

Adrian Waters

ANIMATION

Colin Smyth

Adam Batham

Huy Nguyen

Matt D'Rozzario

3D-FIGUREN

Toby Hynes

Ben Siddons

Mark Hancock

Paul Edwards

FUE

Martin Wood

Tom Whibley

VISUELLE EFFEKTE

Jon Graham

James Watts

KL STUDIO

GRUPPENLEITUNG UMGEBUNGEN

David Khaw Ban Huat

Gan Khoon Deed (Gerome)

Hong Tuan-Keat (Eugene)

Karen Loh Cheng Leng

Lim Soon Aik

Lor Hang Chuan

Shervie Tan

GRAFIKER

Ang Chai Cheen

Beh Chor Joo

Chan Kam Wai

Chee Yim Mei (Jouly)

Chew Tiong Nam

Chin Wai Kien (Kelvin)

Choy Yuen Yee

Chun Zhenhui

Faizal Bin Md. Fadzil

Hang Hue Li

Hoo Wai Khinn

Kenneth Lim Wee Leng

Kong Foong Chin (KFC)

Lai Fung Yen

Lee Fook Loy (Roy)

Lee Ka Hal
Leong Kha Hau (Adrick)
Lew Wai Hong (Joe)
Lim Jenn Yu
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil
Mohd Munadzam Bin Samsudin
Noorazhar Bin Mohd Noor
Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail
Siah Joon Kiong
Stephanie Yong Jo-Ann
Sung Pei Sun
Syamil Bin Abd Latif
Tan Kean Wooi
Teh Jia Shyan
Tey Hong Yeow
Thum Chee Ket (Jack)
Yap Ann Rose
Yap Wai Mun
Yeo Chuan Tong
Choo Chuan Zui
Koh Yen Yee
Lim Ying Jie
Loo Yaw Yee
Sia Nyuk Fung
Tan Eng Hong (Jacob)
Tey Kai Guan (Nicholas)
Wong Kew Chee
Yap Jun Voon

GRUPPENLEITUNG WAGEN

Azmi Bin Mohd Amin

GRAFIKER

Abdul Khaliq Bin Abu Hassan
Shaari
Cheng Lin Chou (Chris)
Ho Kuan Teck
Kok Chen Yong
Liew Seng Tat
Ma Hanson
Ng Kah Yeow (Kenji)
Ng Say Chong (Raymond)
Yeap Guan Beng
Cheong Kim Weng (Deric)
Gilbert Chong Ming Jin
See Zheng Xun (Michael)
Teh Huai Yuan

PERSONALMANAGER MANAGEMENT UND SUPPORT

H.S.Low

GENERALDIREKTOR

Maxime Villandre

FINANZDIREKTOR

Kah Chai Tay

HR-LEITUNG

Sook Mee Kuan

VERWALTUNGSASSISTENZ

Farra Nadia Zuhari

TECHNISCHER SUPPORT

Chin Cheong Weng

KÜNSTLERISCHE LEITUNG (TECHNIK)

Jason Butterley

GRAFIKLEITUNG (TECHNIK)

Ian Ng Siong Yoong

PRODUKTIONSASSISTENT

Chong Ee Von
Lau Chee Shyong

WEITERE GRAFIKEN

Glass Egg

TECHNIK

TECHNISCHER LEITER

Bryan Marshall

PROJEKTPLANUNG

Steve Eccles

TECHNIK

Brant Nicholas
Chris Brunning
Bryan Black
Nick Trout
Alex Tyrer
Leigh Bradburn
David Burke
Neil Owen
Simon Goodwin
Peter Goodwin
Aristotel Digenis
Csaba Berenyi
John Atkinson
Jay Rathod
Laurent Nguyen
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Tadeusz Marianski
Andrew Dennison
John Longcroft-Neal
Daniel Lawrence

MARKE

Tim Woodley
Guy Pearce

MARKETING

Charles Bellfield
Dan Robinson

VIDEOBEARBEITUNG

Sam Hatton-Brown

ASSISTANT VIDEO EDITOR

Philip Roberts

MARKETINGDIENSTE

Peter Matthews
Dave Alcock

Barry Cheney
Andy Hack
Amarjit Bilkhu
Wayne Garfirth

CENTRAL PR

Rich Eddy
Sam Cordier
Peter Webber

LIZENZEN UND RECHERCHE

Peter Hansen-Chambers
Toby Heap
Rosetta Rizzo
Antonia Rodriguez

RECHTSMANAGEMENT, GESCHÄFTSANGELEGENHEITEN

Julian Ward

ANWALT

Simon Moynihan

CODEMASTERS

AUDIOMANAGEMENT
Will Davis

LEITUNG AUDIO

Mark Knight

AUDIODESIGN

Mike De Belle
Andy Grier
John Davies
Oliver Johnson
Ed Walker
Jethro Dunn

TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES MITARBEITER EFFEKTE

FAHRER

Taka Aono
Hiro Sumida

AUFNAHMELEITUNG

Tom Hays

AUFNAHME

John Fasal
Eric Potter
Will Davis
Lydian Tone
David Fisk

AUFNAHMEASSISTENZ

Elizabeth Johnson
Rafael Lopez

BEARBEITUNG UND DESIGN SFX

Mark Jasper
Lydian Tone
Elizabeth Johnson

ROLLEN

BOXENCHEF

Kirk Thornton

MANAGERIN

Michele Specht

AMERIKANISCHE ANSAGEN

Mel Fair

AMERIKANISCHE TEAMKOLLEGEN

Lex Lang
Joe Cappelletti
Steve Van Wormer

UK TEAMKOLLEGEN

Josh Cohen
Adam Rhys
Simon Carlyle

JAPANISCHE TEAMKOLLEGEN

Akira Kaneda
Henry Hayashi

JAPANISCHE ANSAGEN

Yuri Lowenthal

IRISCHER TEAMKOLLEGE

Liam O'Brian

SPANISCHER TEAMKOLLEGE

Lex Lang

DEUTSCHER TEAMKOLLEGE

Mark Bremer

SKANDINAVISCHER TEAMKOLLEGE

Patrick Strom

ITALIENISCHER TEAMKOLLEGE

Paolo de Santis

FRANZÖSISCHE TEAMKOLLEGE

Emmanule Rausenberger

*Aufnahmeort: Technicolor
Interactive Services, Burbank*

MANAGEMENT

Lex Lang

TECHNIK

Thanos Kazakos
David Walsh

BEARBEITUNG

Elizabeth Johnson
Frank Szick
Lydian Tone

LOKALISIERUNGSMANAGER

Rafael Lopez

PROJEKTMANAGER

Ayumi Logan
Carole Huguet

STUDIOMANAGER

Ulrich Muehl

TECHNIKER

Marko Backmann

SPANISCHE ROLLEN

Jorge Teixeira
Ana Plaza
Jordi Estupiña
Carlos Salamanca
César Díaz
Rais David Báscones
David García
Juan Navarro
Marcos Graña
Pedro Tena

DEUTSCHE ROLLEN

Mark Bremer
Anne Moll
Christian Rudolph
Christian Stark
Mario Grete
Martin May
Tobias Schmidt

FRANZÖSISCHE ROLLEN

Tania De Domenico
Dario Oppido
Paolo De Santis
Renato Novara
Claudio Moneta
Walter Rivetti
Davide Albano
Alessandro Zurla
Massimo di Benedetto
Matteo Zanotti
Lorenzo Scattorin

ITALIENISCHE ROLLEN

Thierry Kazazian
Sophie Riffont
Patrick Borg
Mael Davan-Soulas
Martial Le Minoux
Yann Pichon
Jeremy Prevost
Emmanuel Rausenberger
Stéphane Roux
Serge Thiriet

MUSIK

Composed by Ian Livingstone

WEITERE MUSIK

Aaron Sapp
Thomas J Bergersen

TROMPETE

Hugh Davies

AKUSTIKGITARRE

Chris Jojo

DREHBUCH-DIENSTE

Blindlight:

BLINDLIGHT TEXTPRODUKTION

Michael FX. Daley

BLINDLIGHT AUTOR

Christopher Barbour

WIR BEDANKEN UNS BEI

Drift Association
Falken Tires
Riverside International Automotive
Museum
NOS Speedway
Church Automotive Testing
Greg Hill
Clive Lindop
Christian Marcussen
Iain Wright and staff at Ricardo
Engineering
Harbury Lane Scrapyard
Cassidy Davis
Helen de Belle
Oliver de Belle
Jake Storm
RAC Auto Windscreens Warwick
Harbury Breakers
Neslihan & Arda Knight
Hazel MacGillivray
Jason Page
Pete Harrison
Ian Minett
Dan Peacock
Carlo Vogelsang
Weston Performance
Japspeed.co.uk

GENERALDIREKTOR (QS)

Eddy Di Luccio

LEITENDER QS-DIREKTOR

Danny Beillard

TEAMLEITUNG (QS)

Simon Wykes

LEITUNG PLATFORM (QS)

Andy Stanley
Neil Atkinson
Stephen Terry

TECHNIKER (QS)

Adriano Rizzo
Alyson Williams
Andy Kinzett
Andy Stanley

Chris Davies
David Wixon
Dawn Lamplough
Kyriakos Skaramangas
Mark Spalding
Matthew Boland
Richard Peters
Ricky O'Toole
Rob Appleyard
Rob Bourlakis
Rob Lee
Robin Passmore
Simon Williams
Stacey Barnett

TECHNIKER (QS)
Jonathan Treacy

LEITENDE QS-ONLINE-TECHNIKER (QS)
Robert Young
Michael Wood

ONLINE-TECHNIKER (QS)
Andrew Morris
Anthony Moore
Amarjit Sohal
Gerard McAuley
Sukhdeep Thandi
Daniel Wright
James Clarke
Mathew Leech
Jonathan Davies
Edward Rothwell

**DIREKTOR COMPLIANCE UND
CODESICHERHEIT**
Gary Cody

LEITUNG PLATTFORM (COMPLIANCE)
Neil Martin
Ben Fell
Richard Pickering
Tom Gleadall

TECHNIKER (COMPLIANCE)
Kevin Blakeman
Simon Turner
Gurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana
Darren Hayward

ONLINE MANAGER
Mark Eveleigh

ONLINE DESIGN
Cheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
James Bonshor

ONLINE PROGRAMMING
Nick McAuliffe
Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.
"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.
"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.
"Phat Planet". Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music.
1999 © Used by permission. All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited.
Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)
"No One Knows (UNCKE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd.
Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools Inc. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. "AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.". "Aston Martin Racing" is a trade mark used under license from Aston Martin Lagonda Limited. "Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner AUDI AG". "BF Goodrich" Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies. "The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license". "CASTROL and the CASTROL logo are trade marks of Castrol Limited, used under license". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Chrysler" is a registered trademark of Chrysler LLC. Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008. "The Dell logo is a trademark of Dell Inc.". "Dodge and HEMI are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 and their trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The F® and FILA® trademarks are used under license of Fila Luxembourg S.à.r.l.". "Firestone is registered trademarks of BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc. and is used with permission". "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette C6-R, Chevrolet Lacetti and Pontiac GTO, all related Emblems and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product". "KAPPA and the image of two people back to back" are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.". "MOPAR logos and d images are registered trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company Limited © Chrysler LLC 2007". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD.". "Manufactured under license from PANOZ AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panoz Auto Development. 770/867-4796. www.PanozAuto.com". "RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal republic Germany". "The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Saleen® S7R™, all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to The Codemasters Software Company © Saleen, Inc. 2008". "TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZZ30), SUPRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Valvoline" The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. "VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group". Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. eBay is a registered trademark of eBay Inc. Developed and published by Codemasters.

KUNDENDIENST

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Italiano	it.info@atari.com	029 376 71
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044 Engels, Frans en Duits alleen gesproken
Español	stecnico@atari.com	902 10 18 67
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.com